

銀河のチェスゲーム

英雄的な歴史 ver.2.01

1. はじめに

銀河のチェスゲームは、小説「銀河英雄伝説」作中の銀河帝国と自由惑星同盟の抗争を、艦隊決戦を主眼において再現した3～5人向けのカードゲームです。

各プレイヤーは帝国、同盟内の派閥を支配し、戦争を終結させて戦勝国内でより優位な地位を築く事を目指します。

2. ゲームの備品

2.1 付属品

このゲームには、カードシート12枚とルールシート3枚が含まれています。はじめてプレイする場合は、カードを枠の細い線で切り離してください(印刷面保護のためにカードスリーブの使用をお勧めします)。ルール中の青字部分は旧版からの主要変更点です。

他に、6面体サイコロ(各人が2個づつ持つと便利)、勝利得点記録用のマーカー(ポーカーチップ等、なければメモ用紙)が必要です。

2.2 カードの説明

人物カード:ゲームの中心となるカードで主に帝国、同盟の提督やその他の人物を表します。



登場時期(左上):山札の区分。①～④まで4グループ
陣営(上段中央):所属する陣営。カッコ付きで2つ目の陣営が記載された人物は内戦中反乱軍に参加します。
階級(上段右):艦隊司令官としての序列。★の数が多いほど高位。★がない場合は提督以外の人物

名前(上段二行目):一般的な呼称。通常は姓

戦略(上段三行目):会戦において戦局全般を見渡し行動を起こす能力

攻撃(上段三行目):会戦における攻撃力

防御(上段三行目):会戦における防御力

旗艦イラスト(中央):乗艦のイラスト

特別ルール(下段):一般ルールやイベントカードに優越して適用されるその人物固有のルール

工作(左下):政治手腕や謀略の能力。数字が小さいほど優秀。括弧付きの数字は能動的な工作はできないが反撃能力を有することを示します

イベントカード:適切なタイミングで使用することでそのカードに記載された効果を発揮します。原則として自分を有利にするか、他のプレイヤーを不利にします。



登場時期(左上):山札の区分。①～④まで4グループ。

種別(上段):カードの使用時期、条件などの分類

・**強制イベントカード:**山から引いた場合、すぐに公開して効果を適用します。前提条件を満たしていない場合は、山札の脇に置いておき、条件が満たされた直

後のプレイヤーが引いたものとして効果を適用します。

・**イベントカード:**手番を消費して使用するカード

・**戦闘補助カード:**戦闘の際に付加的に使用するカード。交戦機会ごとに1枚だけ使用できます。

・**対応カード:**特定の事態に対応して使用するカード。手番は消費しません。

イベント名(上段二行目):イベントの名前

前提(上段三行目):そのカードの使用条件

説明(下段):カードの効果

イゼルローン要塞カード:要塞としての戦力と共に、支配陣営と要塞司令官を表示するためのカード。数値の意味は人物カードと同じです。

2.4 用語の説明

陣営:人物が属する勢力。当初は、銀河帝国、自由惑星同盟、フェザーン自治領が存在し、貴族連合(反帝連合)、救国軍事会議が登場する可能性があります。

派閥:ひとつの陣営内でひとりのプレイヤーに所属する人物の集団。帝国と同盟など、プレイヤーは複数の派閥を同時に持つことができますが、内戦で反乱軍が分かれる場合を除き、派閥を分割したり、異なる陣営の派閥を合併させることはできません。

山札:登場時期別に分けられた未使用カードの山。補充はここから引きます。①、②、③、④と若い数字から順番に使います。

提督:人物の内、★印による階級表示がある艦隊司令官のこと。ゲーム中の戦闘力の中核になります。

艦隊:会戦に参加する提督の人物カード。1枚のカードが1個艦隊を表します。

空戦隊・陸戦隊:会戦に参加する提督ではない人物のカード。戦闘時は艦隊と同様に扱いますが、その他の点で艦隊と扱いが異なります(6.13)。

部隊:艦隊、空戦隊、陸戦隊の総称

撃破:会戦や工作によって人物カードが除去されること。イベントカードや特別ルールで救済された場合は撃破とみなしません。

3. ゲームの準備

3.1 イゼルローン要塞カードを抜き出します。残りのカードを**登場時期**(左肩の○数字)で分けて各々シャッフルします。最初は①のカードを山札として使います。①の山札を使い切ったら次は②のカードを山札にし、以後、同様に③、④と順番に使います。展開により、すべての山を使う前ゲームが終わる場合もあります。

3.2 山札から各プレイヤーに6枚づつ手札として配ります。

3.3 手札から自分の派閥として初期配置するカードを好きなだけ選び、伏せて自分の前に置きます。全員が選んだら、同時に公開し、陣営毎に分けて並べます。派閥に参加している人物の情報は公開です。

解説:人物を初期配置するメリットは彼らを使用可能な状態にするのに自分の手番を消費しないことです。反面、配置した人物は戦闘や工作によって消耗する可能性があります。

3.4 帝国軍のシュトックハウゼン提督が初期配置されていればイゼルローン要塞司令官としてイゼルローン要塞を受け取ります。シュトックハウゼンが配置されておらず、ゼークト提督が配置されていればゼークトがイゼルローン要塞司令官となります。二人ともいない場合は、イゼルローン要塞司令官は空席でゲームを始めます。

3.5 じゃんけんなど適当な方法で第一プレイヤーを決めます。以後、ゲームが終了するまで、時計回りで手番を行います。

4. ゲームの進行

自分の順番になったら、以下の3つの行動を数字順に行います。全部終わったら、左手のプレイヤーに順番が移ります。

1. 命令判定 (詳細は5項)
2. アクション (詳細は6項)
3. ゲーム終了確認 (詳細は9項)

5. 命令判定

サイコロを1個振り、下の表に当てはめて出撃規模を決めます。修正前の出目が6なら、強制出撃となります。

解説:出撃規模はプレイヤーが出兵を提案する場合に動員を許される兵力を表します。強制出撃は皇帝の即位記念や同盟の議会選挙など、プレイヤーの与り知らぬ理由で出兵を命じられた状況を表します。

| 出目 | 出撃規模(両軍共通) |
|-----|--------------|
| 1～3 | 1個艦隊での威力偵察 |
| 4 | 2個艦隊での小規模攻勢 |
| 5～6 | 3個艦隊での攻勢 |
| 7 | 2d6個艦隊による大攻勢 |

修整:「ラグナロック作戦」イベントが発動済みの場合(発動したらゲーム終了まで)+1

6. アクション

出撃か、手札補充のどちらかを選んで行います。ただし、命令判定の結果、強制出撃になっている場合は出撃しかできません。

手札を補充した後、何もしないか、カードを使うか、工作を行うかを選びます。ただし、引いたカードが強制イベントの場合はそのカードを使わねばなりません。

1. 出撃 (詳細は7項)
- 2-a. 手札補充 (6.1)
- 2-b. 手札補充後、カード使用 (6.2)
- 2-c. 手札補充後、工作 (6.3)

6.1 手札の補充と調整

山札からカードを1枚引きます。強制イベントカードを引いたら、直ちに公開してその効果を解決します。また、この時点で手札が6枚を越えていれば、必ずカードを使わねばなりません。もし、すべてのカードが現在使えないときは、手札を公開してから1枚を選んで捨てます。

上記の状況にないときは、カードを1枚使うか、工作を行うことができます。それ以上なにもせずアクションの手順を終えることもできます。

6.2 カードの使用

自分の順番に使用できるカードは通常1枚です。

人物カードは使用したら自分の派閥に加えます。

イベントカードはカード毎の指示に従います。ルール、やカードの指示が衝突する場合は、(1)人物カードの特別ルール、(2)イベントカード、(3)通常ルールの順番で優先します。

例:ヤンやラインハルトのように「陣営を変更しない」能力を持っている場合、亡命のような陣営を変更するイベントカードは適用できません。

6.3 工作

工作は政治圧力や謀略によって目標の人物カードを表舞台から排除する試みです。成功すると目標の人物は死亡したり、退役したりしてゲームから脱落します。

6.31 工作はカッコの付いていない工作値を持つ人物だけが行えます。工作の対象は同じ国に属する人物

です。反乱軍は内戦中であっても同じ国とみなします。フェザーンは帝国の自治領ですが、ルール上は別の国とみなします。

解説:ルピンスキーは特別ルールにより他の陣営に対しても工作を行えますが、ラグナロク作戦が始まるまでは工作に失敗した後の反撃以外では攻撃されません。

- 6.32 工作を行う人物と対象を指定してサイコロを二個振ります。出目の合計が工作を行った人物の工作値以上なら、目標は撃破されてゲームから除去されます。工作による撃破は得点にはなりません(9.2)。
- 6.33 工作が失敗した場合、目標の人物が工作値を持っていれば、6.32と同じ方法で反撃を行います。反撃はカッコ付きの工作値も使用できます。
- 6.33 人物を排除する代わりに、イゼルローン要塞司令官職の獲得(7.1)や駐留艦隊の派遣/解除(7.2)を目的とした工作も行えます。

6.0 出撃と会戦

6.1 攻撃側の出撃

- 6.11 手番プレイヤーは攻撃を行う陣営を決めます。ただし、カードの指示で出撃する場合は指定された陣営が攻撃側です。
- 6.12 手番プレイヤーから順番に出撃する艦隊(提督)を割り当てます。自分の順番になったとき、出撃可能な艦隊がいれば最低1人は出撃させなければなりません。複数出撃可能な場合は所有者の任意で出撃する数を決めます。出撃規模を満たすか、出撃可能な艦隊がいなくなるまで時計回りで出撃を割り当てていきます。
- 6.13 空戦隊と陸戦隊は自分の艦隊が出撃するときと一緒に参加させることができます。艦隊なしで単独で出撃することはできません。また、空戦隊と陸戦隊は出撃規模を数えるときには艦隊に含みません。
出撃の例: 出撃規模3。最初にプレイヤーAがウランフを出撃させました。プレイヤーBはパストレーとシェーンコップを持っています。陸戦隊のシェーンコップは単独で出撃できないので、パストレーとシェーンコップの両方を出撃させることにします。これで3部隊ですが、陸戦隊は出撃数に数えないで条件を満たすにはあと1艦隊が必要です。プレイヤーCは同盟軍の提督を一人も持っていないので一周して再びAの番になりました。以前に出撃させた数に関わらず順番が来たら出撃の義務があるためパエッタを出撃させます。これで出撃規模3が揃いました。

6.2 総司令官

出撃する提督が決まったら、以下の優先順位で総司令官を決めます。

1. 階級が最も高い(★の数が多い)提督
2. 先に出撃が宣言された提督
3. 所有者の選択

戦闘中に総司令官が撃破された場合、直ちに次の総司令官を選出します。空戦隊や陸戦隊の指揮官が総司令官になることはありません。もし、会戦中に艦隊が全滅して空戦隊・陸戦隊だけが残った場合は総司令官不在(戦略値0)とみなします。

総司令官決定の例:(出撃の例の続き)ウランフ、パストレー、パエッタは3人も★★なので、条件2によりウランフが総司令官です。もし、ウランフとパエッタを同時に攻撃を宣言されていたら、条件3によりプレイヤーAがどちらが総司令官になるか選べます。

6.3 防御側の出撃

攻撃側の陣容が決まったら、攻撃側の総司令官が第一防御プレイヤーを指名します。ただし、防御側陣営がイゼルローン要塞を支配しており、回廊ルールが有効なら、イゼルローン要塞司令官を持つプレイヤーを指名しなければなりません。

また、他に選択の余地がある場合、自分是指名できません。

防御側も攻撃側と同じ方法で出撃する艦隊を選びます。出撃規模は攻撃側と同じです。プレイヤーは一つの会戦の攻撃側と防御側の双方に自分の人物を参加させることができます。

6.4 会戦

攻防両軍の参加兵力が決まったら会戦を解決します。会戦中、参加しているすべての艦隊、空戦隊、陸戦隊は一度ずつ交戦機会を得ます。

交戦機会とは戦略値の高い人物から順番に回ってきます。戦略値が同じ場合、同じ陣営の人物の順番はその陣営の総司令官が決定します。異なる陣営の人物間で戦略値が同じ場合は、双方の総司令官の戦略値を比較し、より高い側の総司令官が決定します。総司令官の戦略値も同じ場合は総司令官同士でダイスを振り合って高い目を出した側が決定権を持ちます。

6.5 交戦

自分の交戦機会になったら、敵の部隊(艦隊・航空隊・陸戦隊のどれでも)をひとつ選んで交戦対象とします。一度の会戦中に同じ部隊を何度でも交戦対象に選んでも構いません。

交戦機会を実施中の部隊と目標の部隊は互いに一回ずつ攻撃判定を行います。どちらが交戦機会を行っているかに関係なく、戦略値が高い側が先に攻撃判定を行ってその結果を適用し、戦略値が低い側は撃破されなかった場合のみ攻撃判定を行います。戦略値が同じ場合はそれぞれ判定を行って同時に結果を適用します。

サイコロを2個振って自分の攻撃力を加え、合計が相手の防御力と同じかより大きければ相手を撃破します。撃破した艦隊が異なる陣営の艦隊であった場合、勝利

得点の対象として獲得します。ただし、内戦で撃破した場合は得点になりません。亡命した提督は陣営が亡命先に変わっているものとみなします。

6.6 退却

自分の交戦機会に攻撃を行う代わりに退却を試みるすることができます。サイコロを2個ふって、自分と総司令官の戦略値の合計(自分が総司令官の場合は戦略値の2倍)以下が出れば退却に成功します。その会戦から直ちに帰還します。

退却に失敗した場合、相手の総司令官が選択した一部隊に一方的に攻撃されます。

6.7 会戦の終了

撃破されていないすべての提督が一度づつ交戦機会を実施すると会戦は終了します。

敵国の提督を一人撃破する毎に勝利得点を1得ます。両軍がそれぞれ2個艦隊以上を参加させ、会戦終了時に相手陣営の部隊がすべて撃破されるか退却している場合、残っている側の総司令官は1点を得ます。

得点は帝国と同盟で別に数えます。内戦では提督の撃破による勝利点は得られません、相手を全滅させた場合の点数は得られます。

7.0 イゼルローン回廊

解説:イゼルローン回廊はゲーム開始当初、帝国と同盟の領土を結ぶ唯一の軍事作戦が可能な回廊で、その中央部に位置するのがイゼルローン要塞です。要塞を支配している陣営のみが回廊を通過して軍事作戦を行えます。

7.1 要塞司令官

7.11 ゲーム開始時の要塞司令官は、(1) シュトックハウゼン提督、(2) ゼークト提督が初期配置にいれば、数字順に優先して選ばれます。両提督とも不在の場合は空席で始まります。

7.12 ゲーム開始後、要塞司令官は工作ルール(6.3)を使用して変更できます。自分の派閥から司令官候補を指名して工作判定を行います。工作を行う人物は司令官候補でなくても構いません。成功したら司令官を交代します。要塞司令官を対象とする工作では誰も撃破されず、元の司令官はゲームに留まります。空席の場合、工作は不要で候補の人物が自動的に要塞司令官となります。

7.2 駐留艦隊

7.21 イゼルローン要塞には要塞司令官の艦隊も含め3個艦隊まで駐留できます。駐留艦隊の派遣は要塞司令官と同じく工作ルールを使います。また、既に派遣済みの駐留艦隊を(交代の人物を送らずに)解除する工作も行えます。駐留艦隊の派遣/解除を判定するとき、

要塞司令官の派閥はサイコロの出目を+2修整できます。駐留枠が開いている場合は工作は不要です。

7.3 要塞と会戦

7.31 要塞支配陣営が攻撃側であるとき、要塞司令官および駐留艦隊は出撃できません。

7.32 要塞支配陣営が防御側の場合、要塞司令官を持つ派閥を第一防御プレイヤーに指名しなければなりません。査問会で要塞司令官が不在で、かつ、他に駐留艦隊が存在する場合、駐留艦隊を持つ派閥から第一防御プレイヤーを選びます。第一防御プレイヤーは最初の出撃宣言時(のみ)、イゼルローン要塞を艦隊扱いで、単独で、もしくは要塞司令官(駐留艦隊)と一緒に出撃させることができます。

7.33 イゼルローン要塞は自身の交戦機会を持たず、交戦対象に選ばれた場合のみ反撃します。相手側に要塞しかない場合は、交戦も撤退もせずに交戦機会を終えることを選択できます。

7.34 ラインハルトは自らイゼルローン要塞を交戦対象に選ぶことができません。

7.35 要塞が撃破されると、直ちに要塞の支配権が変更されます。要塞の撃破は得点対象です。また、出撃していない要塞司令官、駐留艦隊も撃破されたものとみなし、要塞を撃破したプレイヤーの得点対象となります。

7.4 回廊の無効

帝国領侵攻作戦イベントが有効な間(アムリツァ会戦が出るまで)、ラグナロック作戦イベント発動後、および、要塞に駐留艦隊がまったくいない場合、回廊ルールは無効になります。

回廊ルールが無効の場合、要塞司令官を持つ派閥を第一プレイヤーに指名する義務はありません。また、要塞司令官/駐留艦隊は攻撃側でも防御側でも出撃できますが、イゼルローン要塞が会戦に参加できるのは要塞司令官を持つ派閥が第一防御プレイヤーに指名された場合だけです。

8.0 内戦

8.1 内乱の勃発

「リップシュタット戦役」カードが引かれると、帝国、同盟双方の国内で内戦が始まります。陣営の横に括弧付きで貴族連合、救国軍事会議と書かれた人物カードはそれぞれ反乱軍として独立した陣営に所属するようになります。このとき、手札に反乱軍のカードがあればすべて公開して自分の派閥に加えねばなりません。

8.2 内乱中の会戦

反乱軍が存在する場合、会戦は同じ国の正規軍と反乱軍の間で戦われます。内戦で同じ国の部隊を撃破し

でも得点になりません。敵が全滅した場合の総司令官ボーナスは獲得できません。

8.3 反乱の終結

内戦は反乱軍が正規軍の艦隊が全滅するまで続きます。艦隊が全滅したときに残っていたそれ以外の人物はすべて撃破されたとみなします。

先に内戦に勝利した陣営は、敵陣営の正規軍でも反乱軍でも攻撃できます。回廊ルールは適用されます。

9.0 ゲームの終了

以下の条件のうち、どれでもひとつが達成されたらそのプレイヤーの手番の完了後、ゲームは終了します。まず、勝利陣営を決め、次にその陣営内で勝利派閥を決めます。

9.1 ゲーム終了の条件

9.11 ラインハルトの死亡

ラインハルトが撃破された場合、撃破した陣営の勝利で終了します。内乱中の同盟軍が救国軍事会議が撃破した場合は、その時点で内乱が終結し、正規軍と反乱軍を再結合した同盟全体が勝利します。

工作で撃破された場合は、9.13と同じ条件で勝利陣営を決めます。

9.12 帝国または同盟の軍事的崩壊

帝国または同盟(内乱中の場合正規軍のみ)に★2個以上の提督が存在しない場合、相対する国の正規軍の軍事的勝利。勝利した陣営が内乱中の場合、その時点で内乱が終結し、反乱軍が復帰した国全体が勝利します。

9.13 バーラトの和約

「停戦命令」イベントが使用された後、手番が一巡したら(停戦命令を出したプレイヤーの右側のプレイヤーが最後に順番を行います)、所属する人物の★の数が多い陣営が勝利します。この場合、正規軍と反乱軍は個別に数えます。同数の場合は代表者がダイスを振り合って勝利陣営を決めます。

9.2 勝利条件

各プレイヤーは勝利陣営の自分の派閥について、以下の得点を数えます。他の陣営の得点は関係しません。

1. 派閥に属する人物カード1枚につき1点
2. その派閥が会戦で得た勝利点(反乱軍が単独で勝利した場合はなし)

得点合計の最も多いプレイヤーが勝利します。同点の場合は、派閥内の★の数が多いプレイヤーが勝利します。それも同じ場合は同点勝利です。

10.0 交渉

ゲーム中の行動について、口約束や取引をすることができますが、ゲーム上、それを守らなくても罰則はありません。カードを交換したり、ルールで決められている事項の変更をすることはできません。

11.0 イベントカードの説明

②カストロブ動乱:キルヒアイスが既に登場済みの場合このカードを捨てて1枚引くのはカードの使用とはみなさず、いつでも行えます。

②脱出用シャトル(2枚):脱出した提督はその会戦中は攻撃することも攻撃されることもありません。

②辺境勤務:要塞司令官/駐留艦隊はその職務を解任されます。

②イゼルローン攻略:イベント発生時、要塞司令官と駐留艦隊は撃破されたとみなします。

②帝国領侵攻作戦:出撃規模は固定でも、強制出撃確認のために命令判定は行います。

②アムリツツア会戦:総力戦は命令判定の7の結果と同じです(サイコロ2個分の艦隊)。

②要塞対要塞:会戦の前に判定します

③査問会:ヤン(または対象の提督)が不在とみなされるのは会戦に対してで、要塞司令官交代については工作の判定を必要とします。また、要塞司令官の不在は駐留艦隊の派遣/解除に特別な影響は与えません。

④双頭の蛇:追加で攻撃に参加する2個の部隊はそれ自身の交戦機会を消費しません。

④停戦命令:続く1ターンとは、カードが使用されたとき順番を行っていたプレイヤーのターンが終わるまで。

12.0 選択ルール:初期手札のドラフト

最初に配られる手札の差を埋めるための選択ルールです。ゲームになれて、初期カードで差がつくのが気になるようなら使用してください。

12.1 通常ルールと同様、全員に6枚づつ配ります。

12.2 自分に配られたカードを見て自分の手札にする1枚を選び、残り5枚を右手のプレイヤーに伏せて渡します。

12.3 全員が選び終わったら、左から回ってきたカードを見て1枚を選び、残りの4枚を同じく右に回します。これを繰り返してすべてのカードを回します。

12.4 自分が選んだ5枚と最後に回ってきた1枚を合わせて最初の手札とし、初期配置する人物を選びます。以下、通常のルールでゲームを始めます。

